ESPECIAL FINAL FANTASY

SUPLEMENTO GRATUITO PLANETSTATION 29

¡¡PÓSTERS DE REGALO!!

RASGOS GENERALES Y CURIOSIDADES

PUNTOS BÁSICOS DE LA SAGA

UNA MIRADA AL PASADO

COMENTARIO DE TODOS LOS CAPÍTULOS

POR FIN VUELVE

FINAL FANTASY IX

ANÁLISIS + DOSSIER ESPECIAL

FINAL FANTASY IX

FANTASÍAS ANIMADAS DE AYER Y HOY

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
PRECIO **9.990 PESETAS**

Lo bueno se hace esperar. Pero aunque esperábamos ver *Final Fantasy IX* en las tiendas incluso más tarde, a mediados de marzo, un nuevo giro en los tejemanejes empresariales ha propiciado que Infogrames haya conseguido llevarse el gato (en este caso, el pedazo de tigre de Bengala) de la distribución al agua, y podamos disfrutar de esta magna pieza en nuestro país.

No podemos más que descubrirnos ante una saga que, aunque su nombre indique lo contrario, no parece tener final en lo que a fantasía, encanto y sobre todo, calidad se refiere. En esta ocasión, Square ha echado los restos para asegurarse que la última aparición de la serie en PlayStation esté a la altura de las circunstancias. Y os aseguramos que, en casi todos sus aspectos, lo consigue con creces.

¡QUE COMIENCE EL ESPECTÁCULO!

Como todo juego de rol, *Final Fantasy IX* cuenta con elementos más o menos discutibles y que cada uno interpretará de manera muy subjetiva. Pero en lo que no cabe ninguna duda, la característica que hace que la novena entrega sí sea un auténtico broche de oro para la saga, es su parte técnica, a la altura de clásicos como *Metal Gear Solid* o *Vagrant Story* (si continúas leyendo, procura recoger la baba que se nos cae al hablar de las excelencias técnicas de este título. Gracias). Los fondos prerrenderizados cuentan con un nivel de detalle y una nitidez que supera todo lo visto hasta la fecha. Desde las atestadas callejuelas de Alexandria o Lindblum, hasta los oscuros pasajes frecuentados por garganes, Cleyra y sus 'ventosidades', la bulliciosa noche de Treno o los inquietantes territorios finales de Bran Bal y Pandemonium, todos ellos poseen la capacidad de asombrarnos con su diseño y animaciones, y sumergirnos por completo en las evoluciones de nuestros personajes. Unos personajes a los que Square ha conseguido insuflar vida propia gracias a unos elaborados movimientos (verlos para creerlos) propiciados por la gran cantidad de polígonos con la que están formados, y unas texturas cuidadas al detalle. Pero lo más sorprendente es que este especial mimo por parte de los desarrolladores no se ha visto relegado únicamente a los protagonistas: absolutamente todos los personajes secundarios, antagonistas, monstruos y 'señores que pasaban por allí' están tratados de manera exquisita, y ninguno de ellos tienen el aspecto 'cutre' con el que contaban algunos monstruos de

GARNET VON ALEXANDROS XVII (DAGA)

PROFESIÓN **Maga blanca**
ANTECENDENTES **Lenna (*FF V*), Terra (*FF VI*), Rinoa (*FF VIII*)**
OPINIÓN PLANET **Al igual que en *FF VIII*, la protagonista femenina nos parece más interesante que su *partenaire* masculino. Además de mostrarse tan delicada, sensible y exquisita como requiere un juego de Square, Garnet tiene un pasado interesante, muestra una cierta evolución a lo largo de la historia, presenta unos problemas 'existencialistas' que aunque algo tópicos tienen su justificación, y su mezcla de inocencia, arrojo y orgullo hacen de ella una chica con carácter. Si a ello le sumamos su imprescindible aparición en algunos momentos realmente memorables, su 'trauma' mediada la historia y lo bien que le quedan los modelitos de princesa tenemos un personaje atractivo, rico y con fundamento.**
PUNTUACIÓN PLANET: 9

YITÁN TRIBAL

PROFESIÓN **Pícaro**
ANTECEDENTES **Butz (*FF V*), Locke (*FF VI*)**
OPINIÓN PLANET **¿Recordáis lo amargado, parado, alelado y soso que era Squall? Pues bien, si le damos la vuelta como a un calcetín a este personaje, obtendremos al bueno de Yitán, su antítesis personificada. Este ladronzuelo vitalista y pillo no pierde un momento cuando se trata de echar el anzuelo para pescar mozas (pero lo único que 'pesca' es una cara de besugo cada vez que lo intenta), dar ánimos a sus compañeros de grupo y echar una mano (aunque sea al pompis de Garnet) a los más necesitados. Todo esto hasta el inicio del tercer CD, que es cuando cambia (para nuestro gusto, a peor) y se convierte en un personaje pensativo y melancólico, de esos que se plantean cuestiones existencialistas como "¿De qué sirve la amistad?", "¿Se necesita una razón para ayudar a alguien?", "¿Qué dura más, un momento o un instante?" o "¿Hay videojuegos más allá de la muerte?". Lástima.**
PUNTUACIÓN PLANET: 8





- ¡Anda que ya te vale! Te dije que lanzaras magia 'aero', no 'aerofagia'.
- Estoooo... a mí me dijeron...





VIVI ORNITIER

PROFESIÓN **Mago negro**

ANTECEDENTES **Dark Wizards (*FF I, II, III, IV* y *V*)**

OPINIÓN PLANET **El pequeño Vivi, además de ser el personaje ideal con el que hacer peluches y muñecos con ventosas para los parabrisas (y si no, al tiempo) es el héroe más trabajado de todos los de *FF IX*. A medio camino entre un jawa de *La Guerra de las Galaxias* y el robot Johnny 5 de *Cortocircuito*, Vivi comienza siendo un desvalido 'niño' con extrañas habilidades, para acabar al final de la aventura como un bravo y sabio miembro del equipo que (aunque parezca una incongruencia) no duda en 'echarle cara' a las adversidades. Durante todo el juego no deja de darle vueltas a su origen (algo normal, si sospechas que has nacido en la sección infantil de un *Toys'r'Us*) y de plantearse preguntas existencialistas que, a diferencia de Yitán, no suponen ningún tostón en la historia. Su inesperada boda con... (si hombre, que te lo vamos a decir para estropearte la historia) y su relación con Steiner depara algunos de los momentos más divertidos del juego.**

PUNTUACIÓN PLANET: 10

UN SISTEMA MUY HÁBIL

Sin duda la mejor innovación a nivel jugable de *FF IX* es su excelente sistema de habilidades, que hereda los mejores aspectos de *FF V* ('Ability Points' que permiten ir aprendiendo nuevas capacidades), *FF IV* y *FF VI* (cada personaje tiene sus propias habilidades personales e intransferibles) y *FF VIII* (los puntos para aumentar las características de nuestros Guardian Forces). La cuestión parece muy complicada pero es más simple que un chiste de Marianico el Corto: cada arma, armadura u objeto que encontremos y equipemos tiene 'asociadas' una serie de habilidades y/o hechizos que, una vez activados mediante unas gemas especiales, podremos ir aprendiendo conforme vayamos adquiriendo puntos de habilidad en las batallas. El intríngulis del asunto consiste en que no todos los personajes pueden aprender las mismas habilidades (¿dónde se ha visto a un mago negro comportándose como una enfermera de guardia?) y que, si nos despojamos del objeto, nuestra 'lección' se interrumpirá bruscamente. Os aseguramos que os olvidaréis agradablemente de materias, sofisticados enlaces de Guardian Forces y robos rastreros de magias.



anteriores entregas. De hecho, el único aspecto 'cutre' de todo el conjunto es el ignominioso mapa de campaña con el que nos desplazaremos por los continentes, en el que más que frames por segundo se podrían contar por minuto, y donde más que niebla encontraremos el anticiclón de las Azores con familia incluida.

Todo este despliegue visual viene arropado por las composiciones musicales del genial Nobuo Uematsu, que como siempre ha puesto lo mejor de su parte para crear estremecedores temas dedicados a cada personaje (inolvidable el dedicado a Beatrix) y variaciones de la canción principal *Melodies of Life*. Estas cuidadas y envolventes atmósferas, complementadas con toda suerte de efectos sonoros para cada tipo de magia, golpe, movimiento o caída, resaltan aún más una de las principales carencias de los *Final Fantasy*: ¿dónde están las voces? (por suerte, será la última entrega sin ellas).

Y no podemos dejar de mencionar el elemento en el que convergen los excelentes aspectos visual y sonoro, la faceta en la que los señores de Square son maestros indiscutibles en PlayStation y que en *FF IX* alcanza su

ADALBERT STEINER

PROFESIÓN **Caballero**

ANTECEDENTES **Guy (*FF II*), Cecil (*FF IV*), Cyan (*FF VI*), Barret (*FF VII*)**

OPINIÓN PLANET **El Comandante del Batallón Pluto, guardaespaldas de la princesa Garnet y payaso de feria en sus ratos libres, sirve como habitual contrapunto cómico de la historia gracias a sus continuos cabreos, despistes y broncas a lo Fernando Fernán Gómez. A la hora de entrar en batalla, en cambio, sabe arrear espadazos de una manera espectacular y su efectividad sube aún más enteros si se complementa con su amigo 'Don Vivi'. Ciertamente durante los dos primeros discos del juego es muy agradable comprobar su mezcla de inquebrantable fidelidad, profundo sentido del honor y risible comportamiento, pero conforme avanza el juego se convierte en algo cargante el ver que el carácter del bueno de Steiner apenas evoluciona. Ni siquiera cuando siente la llamada del amor Steiner deja de tener la misma apariencia de honrado gracioso. Eso sí, protagoniza algunas de las situaciones más humorísticas del juego.**

PUNTUACIÓN PLANET: 7













FREIJA CRESCENT

PROFESIÓN **Caballera Dragontina**
ANTECEDENTES **Richard (*FF II*), Kain (*FF IV*)**
OPINIÓN PLANET **Aunque muestra lamentables indicios de ser un personaje desaprovechado, Freija aporta la seriedad, valentía, dignidad y *savoir faire* necesarios para ser considerada algo más que una rata embutida en una armadura que se pasa la vida dando saltos estratosféricos. Esta caballera 'dragontina' (de los Dragoons de toda la vida), con una expresividad y lenguaje de la época de Cervantes y compañía, tiene tras de sí un pasado doloroso que superar debido a la búsqueda incesante de un amor no correspondido (como sigamos así... ¡tiembla Corín Tellado!). A pesar de ello muestra una serenidad y un sentido común notable y es capaz de llevarse bien incluso con el pasota de Amarant. Ahora bien, causa algo de grima ver a toda una máquina de combate como Freija soportar, en un momento concreto del juego, la humillación de tenerse que marcar un ridículo y empalagoso baile de salón digno de Sissí emperatriz.**
PUNTUACIÓN PLANET: 8

mayor espectacularidad: los vídeos. Estos auténticos fragmentos de película de animación renderizada dejan en pañales todo lo visto hasta ahora, proporcionando escenas memorables como el secuestro de la princesa Garnet, el sobrecogedor enfrentamiento entre Alejandro y Bahamut, la batalla aérea contra los dragones y, por supuesto, la lacrimógena escena final.

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO...

A estas alturas ya estaréis hartos de oír cosas como "El noveno capítulo recupera la esencia de los antiguos *FF*", "Por fin la ambientación vuelve a la espada y brujería más clásicas" o "Square, queremos un hijo tuyo" (ehm... olvidad esto último, que en un momento de euforia se nos ha colado). Pues bien, esto es cierto... a medias. Nos explicamos. Al principio, adoptaremos el rol del ladronzuelo Yitán, quien en su empeño por raptar a la princesa Garnet se ve involucrado en la tradicional historia de 'bruja mala persigue a chico bueno que salva princesa' junto a compañeros no menos usuales en los RPG como el enlatado paladín Steiner, el mago negro Vivi o la caballera dragontina Freija. Tras huir precipitadamente de Alexandria, se encuentran inmersos en una oscura trama en la que están envueltos una extraña fábrica de magos negros, unos Guardian Forces fuera de control y con extraños comportamientos, y por supuesto, el 'malo oficial' del juego: el elegante y andrógino Kuja.

Todo este ambiente medievalesco cambia radicalmente en cuanto empieza el tercer CD: los protagonistas se vuelven bastante más seriotes, la historia pasa de tener un tono de fantasía clásica a adoptar ciertos rasgos existencialistas, empiezan a salir personajes que parecen secundarios de baratillo de *Bola de Dragón* (¿os habéis preguntado por qué Yitán tiene cola?), se inicia una trama de planetas en extinción, genómidos, y toda suerte de rarezas que culmina con la aparición de un jefe final sin historia, sin transfondo y, en general, sin gracia. No afirmamos que esto



EIKO CAROL

PROFESIÓN **Invocadora**
ANTECEDENTES **Relm (*FF VI*), Selphie (*FF VIII*)**
OPINIÓN PLANET **Todos hemos tenido un hermanito/sobrinillo/vecinillo pesado como Eiko, de esos que al principio te los comerías de lo ricos que son y luego te arrepientes de no habértelos comido. Es la protagonista de una triste historia familiar: exterminaron a los de su raza, el abuelo que la cuidaba murió y, por si no fuera suficiente, tiene que vivir en una aldea ¡llena de mogus! Además de tener aptitudes de novelista rosa (las historietas de amor que se forma en su cabezota son dignas del culebrón más espeluznante), no pierde el tiempo a la hora de entrometerse en todo lo que no le incumbe, y tiene una boca más grande que Mick Jagger bostezando que le meterá en más de un lío. Aún así, el hecho de ser uno de los héroes más divertidos y de los que menos se pierden en depresiones de ésas de mucho llorar, así como su relación con su 'guardiana' Mogu, le hace ganar muchos enteros.**
PUNTUACIÓN PLANET: 8

ASÍ SE TRADUCE, ASÍ-ASÍ

No podemos dejar de mencionar uno de los aspectos más acertados de este juego (sobre todo después de sufrir los atentados lingüísticos de *Final Fantasy VII*), que es la brillante y castiza traducción y localización del juego. En nuestra aventura encontraremos personajes con nombres memorables como Curro, Manolo, Felipito, Abuelo Luis, Juan Pablo Diosacuestas, Rodrigo Cantamañanas, Charo Rumores o nuestro favorito, Tete Tragoncete, a los que se suman algunas de las frases más memorables y brillantes jamás traducidas en un RPG:
"Así cocinaba, así- así, así cocinaba, así-así, así cocinaba, así-así, así cocinaba que yo la vi" – Eiko Carol
"¡Yitán, permitidme que os eche un capote!" – Freija Crescent
"¡¡Déjame en paz, tonto del bote!!" – Yitán
"No, no me pasa nada, monada. Estoy guay del Paraguay" – Princesa Garnet von Alexandros XVII
"Ja, ja... Pobre infeliz. ¡Cría cuervos y te sacarán los ojos!" – Kuja





GUARDIANS CON MENOS *FORCE*

Después de asistir a las hemorragias de luz y espectáculo (¡y tiempos de espera!) que suponían las invocaciones de *FF VIII*, hemos agradecido en parte que los Guardian Forces del noveno capítulo sean algo más discretitos en sus apariciones (¡gracias Square!). Aun así, siguen siendo bastante fastuosos, algo que alcanza su máximo esplendor en las acongojantes secuencias de vídeo.



sea malo, sino que este tramo de la historia, a pesar de contar con elementos comunes con pasados títulos (tanto la lucha con los Elementales como el volcán Gulug y el patético Garland salen en el primer *Final Fantasy*), 'desentona' bastante con el planteamiento inicial de este magnífico RPG.



JUGANDO CON VENTAJA

Final Fantasy IX también toma 'prestado' de sus predecesores el sistema de profesiones, con el cual ahora no todos los personajes pueden lanzar todo tipo de magia, tener toda suerte de habilidades, hacer de todo, limpiar, cocinar y sacar brillo a la vez. Ahora el grupo tiene una mayor variedad, ya que están más definidos los roles del 'guerrero' (Steiner, Freija), del 'bribón' (Yitán, Amarant), del hechicero 'de apoyo' (Eiko, Garnet), del hechicero 'ofensivo' (Vivi) y de 'cosa rara que tira magias raras' (Quina). Con ello podremos disfrutar de unos combates más vibrantes y de mayor colorido que los de anteriores episodios. Máxime si tenemos en cuenta que los Guardian Forces, aunque espectaculares, no tienen otra función que la de ejecutar magias poderosas. Y los detractores de las laaaargas invocaciones de la octava entrega se alegrarán al saber que ahora hay un método que, aunque tampoco es la mejor solución, nos ahorra bastante tiempo en las invocaciones: tan sólo en contadas ocasiones veremos la invocación 'entera', ya que normalmente asistiremos a la versión 'reducida' de la misma.

Pero como no sólo de guerrear vive el rolero, los desarrolladores se han encargado de llenar este RPG de mini-juegos y escenas de mecánica bastante curiosa, como el salto a la comba, la caza de ranas o el balanceo de una jaula. Eso por no hablar del adictivo subjuego de 'Frío, frío, caliente, caliente' con los chocobos o el sucesor del juego de cartas de *FF VIII*, Tetra Master, un auténtico tostón jugable que os recomendamos evitéis a toda costa (no conseguiremos objetos nuevos, tenemos un número limitado de naipes y, además de ser un caos absoluto… ¡para jugar hay que saber utilizar el sistema hexadecimal!).

Por último, dentro de este cúmulo de virtudes jugables, no acabamos de entender qué demonios pintan las llamadas 'Secuencias en Tiempo Actual', una especie de intermedios en la historia que nos cuentan qué les está sucediendo a otros personajes que no vemos en ese momento.

Derecha: Pese a la similitud del nombre, los Chocobos no están emparentados con los *Choco-Bonnes*, ni nacen de huevos Kinder.





QUINA QUEN

PROFESIÓN **Cocinera**

ANTECENDENTES **Gau (*FF VI*), Caith Sith (*FF VII*)**

OPINIÓN PLANET **Pase que Adalbert sea un payasete con armadura. Pase que Vivi haga risa con sus continuas caídas. Pero lo que no pasa es que el personaje de la cocinera Quina esté dedicado, única y exclusivamente y durante toda la aventura, a buscar la risa fácil y las típicas situaciones surrealistas. Perteneciente a la extraña raza Qu, la máxima aspiración de Quina en la vida es la de conseguir la 'trascendencia gastronómica', consistente en llegar al estado de pureza culinaria de 'comer sin comer' (sí, ya os vais haciendo una idea de la 'profundidad' de este personaje en la historia). Eso sí, cuenta con una de las habilidades más curiosas (¡y adictivas!) en combate: la cocina. Con ella, Quina puede comerse literalmente a sus enemigos y aprender nuevos y delirantes hechizos. De todas maneras, *Final Fantasy IX* no hubiera perdido gran cosa si el personaje de Quina se hubiera quedado en simple receta en el horno de diseños del señor Amano.**

PUNTUACIÓN PLANET: 6

Este personaje parece salir de la Redacción de Planet: es un fantasmilla que a la mínima oportunidad te sablea.



Decimos esto porque es un recurso meramente narrativo, que no influye para nada en la historia y en el que ¡no podemos hacer absolutamente nada! Hay quien dirá que contribuye a que el argumento tenga uniformidad y dramatismo (¡oooh, qué dramatismo supone ver, por ejemplo, cómo un personaje felicita a una cutre-orquesta por su actuación!), pero a nosotros nos parece algo zzzzzz... bastante... zzzzz... ehm, oh, perdón, aburrido.

DESPEDIDA Y CIERRE

Ya empieza a sonar repetitivo, pero Square lo ha vuelto a conseguir. Con *Final Fantasy IX*, la compañía ha vuelto a demostrar que, como creadores de RPGs con magia, espectacularidad, y entidad propias, muy pocos le hacen sombra. Y es que aunque no ha cumplido por entero lo que nos prometieron (el tan cacareado 'retorno a los orígenes') sí que han conseguido combinar lo mejor de los viejos títulos de 8 y 16 bits con la espectacularidad y sistemas de juego vistos en PlayStation. Todo ello en un RPG fácil, moderadamente largo, con interesantes innovaciones (como el globo que aparece en la cabeza del personaje cuando tiene que interactuar con algún elemento del escenario), guiños nostálgicos y divertidos (la red de cartas de los Mogus) y, ante todo, con mucho humor.

Yitán, Garnet, Vivi y los demás han logrado, con sus peregrinajes, ires y venires por la inerte circuitería de nuestra querida PlayStation, llenar de espectáculo y fantasía el raquítico y necesitado catálogo de RPGs en nuestro país. Y con ello, despedirse en nombre de todos sus predecesores, y de manera impecable, de los 32 bits que estos últimos años han dado cobijo a una de las sagas más emblemáticas del mundo de los videojuegos: *Final Fantasy*.



AMARANT CORAL

PROFESIÓN Mercenario

ANTECENDENTES Shadow (*FF VI*), Vincent (*FF VII*)

OPINIÓN PLANET Es duro, es hosco, es solitario, habla menos que Harpo de los Hermanos Marx y le hace mucho falta una visita al peluquero: Amarant cumple todos los tópicos del héroe romántico japonés introspectivo e impenetrable. Acusado de un crimen que no cometió (como los integrantes del *Equipo A*) Amarant suelta de vez en cuando algunas interesantes sentencias, es muy ágil en el combate y parece que lo ha visto todo en el mundo. Su 'relación' con Freija y sus devaneos con una compinche mercenaria le dotan de algo de profundidad, y desde luego su figura tiene carisma, pero es tan reservado y silencioso que a veces puede llegar a pasar inadvertido.

PUNTUACIÓN PLANET: 7

¡A *TRANCEFORMARSE*!

Al igual que el Increíble Hulk, los personajes de *Bola de Dragón* o Holybear despierto antes de las 12 del mediodía, los personajes de *Final Fantasy IX* tienen la sana costumbre de transformarse en unas malas bestias en cuanto se enfadan o les tocan un poco... los puntos de vida. Además de la que marca la salud de nuestro personaje, contaremos con otra barra que se llena poco a poco con cada golpe. Es entonces cuando nuestros héroes entran en el llamado Estado de Trance, el cual les otorga, además de una apariencia hortero-fosforescente cual traje de Ágatha Ruiz de la Prada, diversos poderes que podremos utilizar en un número limitado de ocasiones en una batalla. Buenos ejemplos de ello son la posibilidad de poder lanzar dos hechizos más potentes por turno, arrear unos golpes de órdago, o utilizar bizarras habilidades destinadas principalmente a que los puntos de vida del contrario peguen un bajón que ni las rebajas de enero.







ARRIBA
- TÉCNICAMENTE INSUPERABLE
- EL NUEVO SISTEMA DE HABILIDADES
- LA MÁGICA AMBIENTACIÓN

ABAJO
- LAS SECUENCIAS EN TIEMPO ACTUAL
- MÁS CORTO QUE LOS ANTERIORES
- EXTRAÑO CAMBIO EN LA LÍNEA ARGUMENTAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●●


station
FINAL FANTASY® IX
SQUARESOFT
Ó 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved.
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.
COMPUTER GRAPHICS MOVIE?Ó 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd


PLANETstation
FINAL FANTASY® IX
Ó 20
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are re
COMPUTER GRAPHICS MOVIE?Ó 2000 Square


FINAL FANTASY® IX
PLANETstation
SQUARESOFT®
Ó 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved.
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd
COMPUTER GRAPHICS MOVIE?Ó 2000 Square Co., Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd.


FINAL FANTASY
PLANETS
FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos
COMPUTER GRAPHICS MOVIE?Ó 2000

UNA MIRADA AL PASADO

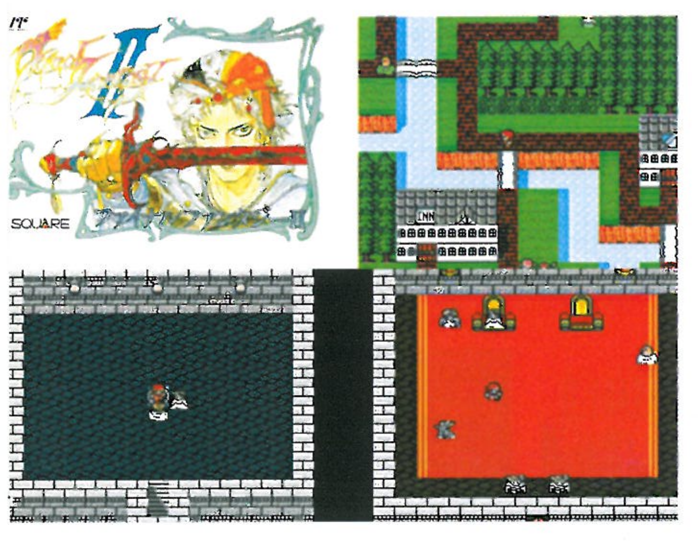
Las siguientes páginas representan nuestra modesta aportación al ayer de una de las sagas que más ha contribuido a mantener viva la fantasía en la mente de millones de jugadores a lo largo de 14 mágicos años.

FINAL FANTASY (AÑO 1987)

PLATAFORMAS FAMICOM, NES (1990)

Aparecido en un momento crítico en la historia de Square, *Final Fantasy* intentó aprovechar el tirón rolero nipón del primer *Dragon Quest* uniendo combates por turnos, exploración de calabozos y poblados y una historia épica. Con un aspecto técnico no muy memorable, en el que lo más destacable son los excelentes diseños de Amano y la notable banda sonora de Nobuo Uematsu (¡con tres canales de audio!), *Final Fantasy* nos propone recuperar con un equipo de cuatro héroes la luz de los cuatro orbes mágicos (antecedentes de los cristales) que los malvados Elementales (Lich, Kary, Kraken y Tiamat) han robado para su siniestro amo Chaos. Aparte de la historia principal, el juego incluye diversos *quest* (recuperar objetos y llevarlos a diversos sitios) y las seis profesiones (Guerrero, Ladrón, 'Cinturón Negro', Mago Rojo, Mago Blanco y Mago Negro) básicas de la saga que además tienen sus versiones 'mejoradas'. El juego consigue enganchar pese a su simplicidad y su algo tedioso sistema de combate, y aunque cuenta con una excesiva dificultad (hay que comprar ítems, hechizos o resurreciones a precio de gasolina súper) e inexistente desarrollo de personajes cosechó un relativo éxito en Japón y lo más importante: salvó de la ruina a sus creadores.





FINAL FANTASY II (AÑO 1988)

PLATAFORMAS FAMICOM

Al malvado Imperio de Barmekia se le ha ocurrido la espeluznante (y típica, no nos engañemos) idea de querer esclavizar y gobernar a todo el mundo. Decidida a impedirlo, la reina Hilda se ha unido al movimiento rebelde dirigido por Phin, y se erigen como los únicos que pueden derrotar a los villanos de Barmekia. Pero con cada paso que se da, las posibilidades son más remotas, y al final sólo se abre una débil brecha de esperanza a lo lejos: la aparición de los cuatro huérfanos Frionel, Maria, Guy y Lionheart....

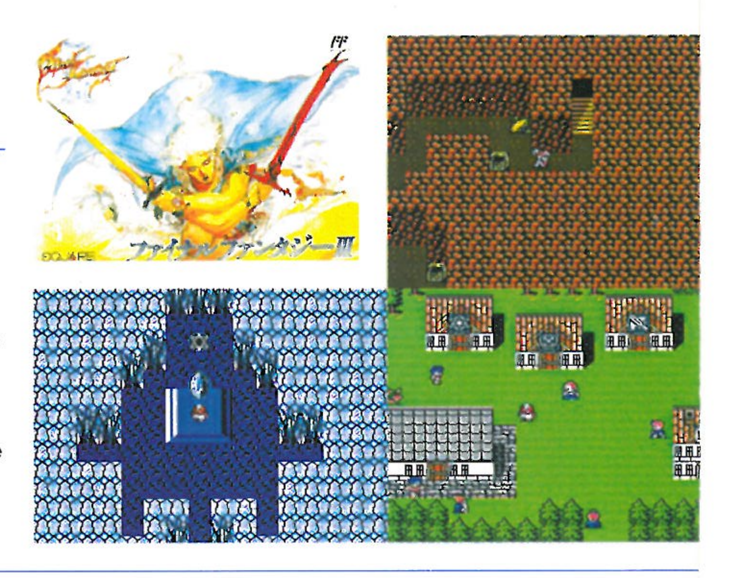
Con este trepidante argumento se mejora tanto en concepto de juego como en posibilidades técnicas a su antecesor. El apartado gráfico, con sprites de gran tamaño, la inclusión de los Guardian Forces, barcos voladores, chocobos o personajes como Cid y los caballeros Dragoon darán paso leyendas incombustibles a partir de entonces.

FINAL FANTASY III (AÑO 1990)

PLATAFORMAS FAMICOM

La tierra se estremece... A las afueras del pueblo de los cuatro protagonistas se ha formado una misteriosa cueva, a la cual ellos han ido a investigar. Después de luchar encarnizadamente contra todo tipo de bestias salvajes descubren el poder del misterioso Cristal de Viento. Un objeto mágico que ni por un momento imaginan que tiene energía suficiente para definir el destino del universo. Un objeto mágico que, si cayera en manos de una fuerza maligna como el antiguo imperio Barmekia, todo el mundo caería en el mas absoluto caos. Solo nuestros cuatro jóvenes serán otra vez los capaces de evitar que esto suceda...

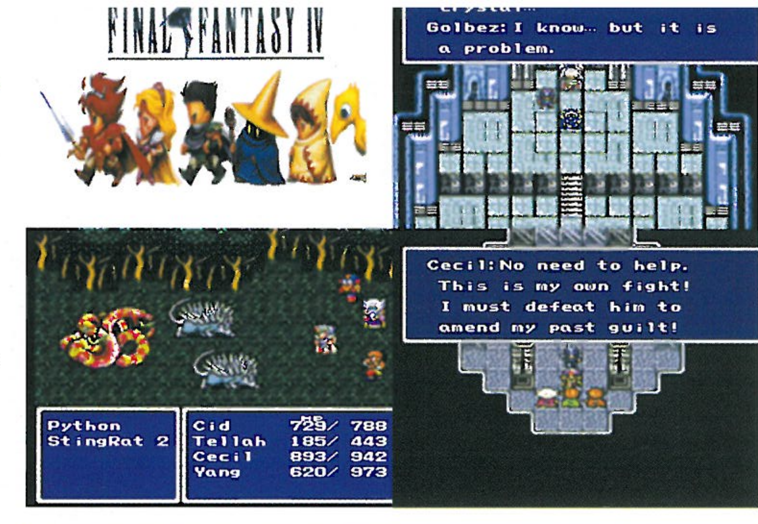
Final Fantasy III tal vez sea uno de los mejores RPGs de 8 bits de toda la historia. Este cartucho de 3 megas tiene un detallado acabado gráfico al que se le suman unas exquisitas melodías (exprimiendo al máximo los tres canales de sonido de nuestra Famicom) y una historia bastante sólida, elementos todos que garantizan a este título el adjetivo de 'clásico'.



FINAL FANTASY IV (AÑO 1991)

PLATAFORMAS SUPER FAMICOM, SUPER NINTENDO, PSX (1998)

La primera incursión de la saga en los 16 bits, aunque no supuso un gran avance técnico, sí que representó su definitiva consagración. Gracias a un magistral desarrollo de personajes y una trama tremendamente 'adulta' (la 'redención' del Dark Night rebelde Cecil y su épica lucha contra Golbez, el señor oscuro que corrompe el reino de Baron y desea poseer los cuatro cristales mágicos con la ayuda de sus elementales) este juego puede ser considerado el primer GRAN *Final Fantasy*. Unos secundarios inolvidables (el duro y sensible caballero *dragoon* Kain o la ingenua Rydia), una banda sonora maravillosa, unos fantásticos escenarios (llegaremos a viajar a la Luna) y algunas atractivas innovaciones jugables (¡cinco! personajes en batalla, el famoso Active Time Battle tal y como lo conocemos hoy en día o habilidades específicas) hacen que este título pueda ser considerado todo un clásico de los RPGs. Lástima que el juego que llegó a Estados Unidos —*FF II*— basado en una 'pseudoversión fácil' del original japonés, sufriera una incomprensible censura y perdiera parte de la sombría ambientación original, llena de truculentas muertes, traiciones, ambigüas relaciones personales y amores imposibles.





FINAL FANTASY V (AÑO 1992)

PLATAFORMAS SUPER FAMICOM, PSX (1998)

FF V supuso el primer gran salto técnico de la saga y aprovechó de manera increíble el potencial de la SNES: nuevos y más detallados sprites genialmente animados, bellísimos fondos y escenarios, excelentes efectos y una banda sonora ALUCINANTE. Pero además del deslumbrante trabajo técnico, el juego presenta atractivas innovaciones como el aumento de profesiones (Time Wizard, Berserk, Caller), las habilidades aprendidas mediante 'ability points' (igual que *FFIX*) o los numerosos toques humorísticos (inolvidable el chocobo Boko). Respecto a los personajes e historia, sólo un calificativo: excepcionales. *FF V* presenta el último mundo clásico 'de espada y brujería' en el que debido a la ambición humana los cuatro cristales mágicos comienzan a explotar uno tras otro augurando catástrofes sin fin. Un grupo de héroes 'por accidente', formado por el vagabundo Butz, la dulce princesa Lenna, el 'capitán' pirata Faris y el amnésico abuelo Galuf serán los elegidos para descubrir qué se esconde detrás de la desaparición de los cristales y, de paso, desentrañar los enigmas de sus misteriosos pasados personales. Lamentablemente el juego no llegó a publicarse en su momento en EEUU (pese a llegar a ser traducido) y tal vez el público Occidental no ha valorado como se corresponde esta auténtica joya del RPG.

FINAL FANTASY VI (AÑO 1994)

PLATAFORMAS SUPER FAMICOM, SUPER NINTENDO, PSX (1998)

Muchos consideran la sexta entrega, conocida en Estados Unidos como *Final Fantasy III*, como la mejor de todas. Y razones no faltan. Mejorando técnicamente el impresionante *FFV* (la utilización del modo 7 y los scrolls paralelos es espectacular) e introduciendo notables cambios en la concepción y desarrollo del juego (desaparecen los míticos cristales mágicos y hace su aparición tecnología futurista) *FF VI* desprende una magia y encanto especial poca veces vista en un videojuego. Durante la interminable lucha de un grupo de rebeldes contra el malvado y esperpéntico Kefka con las legendarias entidades mágicas llamadas 'Espers' podremos disfrutar de uno de los mejores repartos de personajes de la historia de los RPGs (el príncipe ligón Edgar, el pícaro Locke, la frágil y poderosa Terra, el cínico Setzer o la maravillosa Celes) y de un increíble sentido del humor paródico. Además gozaremos con la —posiblemente— mejor banda sonora compuesta por Nobuo Uematsu, trepidantes momentos de acción y escenas realmente memorables como la sublime representación-secuestro-actuación chapucera de la ópera (que a buen seguro ha 'inspirado' a los desarrolladores de *FF IX*), la acongojante despedida de Cyan de sus familiares en el Tren de los Espíritus o las apariciones y desapariciones inesperadas del ninja Shadow. Una auténtica obra maestra por la que no pasan los años.



FINAL FANTASY VII (AÑO 1997)

PLATAFORMAS PLAYSTATION, PC

Sin duda, *FFVII* fue uno de los juegos más esperados de su época, y el título que definitivamente consagró a PlayStation a nivel mundial como plataforma del futuro para los RPGs. Fue el primer *FF* para PSX y, por tanto, el salto técnico respecto a su antecesor resultó abrumador. ¿Quién no recuerda impresionado aquellos fondos prerrenderizados de exquisita calidad o los personajes poligonales (diseñados por Tetsuya Nomura, relevo del entonces retirado Yoshitaka Amano) que tenían todo el 'sabor' de las 'chinchetas' planas de anteriores títulos, recreadas en magníficas 3D? ¿Y qué decir, sobre todo, de las monumentales secuencias de vídeo, que incluso hoy en día superan a las de la mayoría de títulos actuales (¡incluso de PS2!), eh? Aunque los personajes no pasarán a los anales de la saga (sobre todo el Zangief con sacarina ése llamado Barret), comparados con Kain, Faris, Terra o Vivi, consiguieron sumergirnos en una absorbente historia y enfrentarnos a uno de los malos más carismáticos de la historia de los videojuegos: el inigualable Sephirot.





FINAL FANTASY VIII (AÑO 1999)

PLATAFORMAS PLAYSTATION, PC

Con la inolvidable octava entrega de la serie, Square decidió romper los esquemas del rol más 'tradicional' con innovaciones que, aunque agradaron y disgustaron por igual, no impidió que el juego se erigiera como el FF más vendido de la historia. Lo más llamativo era el diseño de sus personajes, que por primera vez adquirían dimensiones 'humanas' (se acabaron los personajes *super-deformed*), un trabajo de diseño que no se vio reflejado en el trasfondo ni en la personalidad de algunos de ellos (como el caracartón de Squall o la ñoñería con falda llamada Selphie Tilmitt). A lo largo de la historia (una épica cruzada contra la bruja atemporal Artemisa con romance almibarado incluido) debíamos utilizar de manera abusiva a los espectaculares Guardian Forces, en torno a los cuales giraba el cuidado, e incluso adictivo, sistema de habilidades. No menos extraño fue la supresión de los clásicos Puntos de Magia (teníamos que robar los hechizos de los enemigos), de las tradicionales 'profesiones' de personajes, y del dinero que daban los monstruos, ya que ahora disponíamos de un 'sueldo' como Seed para nuestras compras. Definitivamente, una apuesta arriesgada que dio como resultado un extraño y soberbio RPG.

FUTURO PERFECTO

Final Fantasy IX no supone el final, sino el principio de un futuro de fantasía para la saga. Desde octubre del pasado año, el mismo equipo de la octava entrega, está desarrollando *FFX*. El juego será completamente poligonal (se acabaron los fondos prerrenderizados) aunque habrá cámaras fijas al estilo *Dino Crisis*, incluirá ¡voces! y tres personajes en batalla. Todo ello en un RPG de ambientación muy mística y en el que la parte estratégica en las luchas cobrará una inusitada relevancia (no en vano, el diseñador de batallas es Toshiro Tsuchida, de la saga *Front Mission*). Se prevee su salida para julio en Japón (risas) y noviembre en EEUU (más risas). Por su parte, Hiromichi Tanaka, productor de *Chrono Cross*, y su equipo se encargarán de *FFXI*, el primer RPG on-line para PS2 que permitirá seleccionar hasta ¡2000! personajes. Teniendo en cuenta que la red para PS2 no se estima que esté lista hasta primavera del 2002, no esperamos ver el pelo a este juego hasta entonces. *FFXII* estará a cargo del equipo de Quest con Yasumi Matsuno al frente (creadores de *FF Tactics* o *Vagrant Story*). Se rumorea que será off-line y que se acercará al estilo de rol más tradicional. Además de estos tres títulos, cabe reseñar la aparición de tres *remakes* de *FFVII*, *FVIII* y *FFIX* en DVD para PS2, que se venderán por separado, así como *FFII* y *III* para WonderSwan; la esperada película con un presupuesto de 28.000 millones de pesetas que se estrena en julio en EEUU; y los rumores que hablan de remakes de *FFIV*, *V* y *VI* para Game Boy Advanced.





ATRAPADO POR SU PASADO

Estos son algunos de los elementos comunes que se repiten en muchos episodios de la saga y que han conseguido tener una identidad propia dentro de ella.

MOOGLES Aparte de una invocación en *FF VII* y una carta en *FF VIII* (como afirmarán los más despistados) los llamados moogles, moguris o moguritos aparecen por primera vez de manera testimonial en *FF III* de Famicom vendiendo magias. Luego los veríamos en *FF V* con su propio bosque y poblado y en *FF VI*, donde además de darnos pistas y ayudarnos, podían llegar a formar parte de nuestro grupo. Impagable su ataque de baile.

BIGGS Y WEDGE Estos personajes son homenajes a los dos pilotos de *Star Wars* Wedge Antilles y Biggs Darklighter. Que nosotros sepamos, aparecen por primera vez en *FF VI* (como soldados malvados). Reaparecen en el séptimo (miembros de la resistencia), octavo (soldados malvados otra vez) y noveno capítulo (con los incomprensibles nombres de Benaro y Zenaro).

CID Su debut fue en *FF II*. Este personaje, siempre relacionado con el mundo de la ciencia y de las naves voladoras, reaparece en todas las posteriores entregas. En el tercer capítulo reaparece como fantasma y en el cuarto presenta gran importancia en la trama (lo llegamos a manejar). Posteriormente, descubre cómo extraer el poder de los cristales (*FF V*) y los Espers (*FF VI*), es un ágil piloto (*FF VII*) y es el director del Jardín de Balamb (*FF VIII*) para acabar como rey hechizado en *FF IX*.



CHOCOBOS Esta especie de mezcla entre avestruz y canario apareció por primera vez en el segundo capítulo de la serie, para reaparecer posteriormente en todas los restantes juegos, ya sea como vehículos o como invocaciones. A destacar especialmente la participación estelar de Boko en *FF V*.

GUARDIAN FORCES Conocidos también como Summon Spells, Magic Calls, Espers, estos ataques mágicos especiales basados en seres mitológicos se mostraron por vez primera en *FF III*. Aunque a nivel jugable tienen un papel fundamental en *FF VIII*, fue en el sexto capítulo donde adquirían especial relevancia en la trama argumental del juego.

CRISTALES ¿Por qué el logo de *FF IX* es un cristal? Pues porque en *FF III* (en el segundo capítulo su presencia es testimonial, y en el primero son sustituidos por orbes), *FF IV* y *FF V* son los elementos alrededor de los cuales giran sus argumentos. Representan los cuatro elementos (tierra, aire, agua y fuego).



LOS OTROS FINAL FANTASY

Además de los nueve RPGs de la saga, existen un puñado de juegos que guardan alguna relación con la serie de Square. El más memorable es *Final Fantasy Tactics*, la genial mezcla de estrategia y rol de Quest con una apasionante historia de reinos enfrentados, mínimos elementos en común (chocobos, bombs y black mages) con *FF* y una factura técnica y banda sonora de impresión. Para portátiles contamos con la reciente adaptación de *Final Fantasy* a Wonderswan Color y otros juegos para Game Boy como *Final Fantasy Adventure* (*Seiken Densetsu*) o la trilogía *Final Fantasy Legend*, *FFL 2* y *FFL 3* (*SaGa*, *SaGa 2* y *SaGa 3*), que simplemente unieron la 'marca' *Final Fantasy* a otros RPGs de Square como reclamo para el mercado americano. Un tercer grupo estaría formado por títulos protagonizados por personajes emblemáticos de la saga: la 'saga Chocobo' para PSX con *Chocobo Racing* (un *Crash Team Racing* plumífero), *Chocobo Stallion* (visión *sui generis* del fenómeno *Pokémon*) y los action-rpg mazmorreros *Chocobo Mysterious Dungeon 1* y *2*. También encontramos el beat'em-up *Ehrgeiz*, que cuenta con varios miembros de *FF VII* entre su plantel de luchadores. La auténtica oveja negra de la familia fue *Final Fantasy Mystic Quest* para SNES, mediocre action-RPG de Square USA (padres del soporífero *Secret of Evermore*) publicado en 1994. Como dato anecdótico, os comentamos que llegó a existir una demo que incluía personajes de *FF VI* en unas alucinantes 3D y que fue realizada en estaciones Silicon Graphics como avance de un posible *Final Fantasy VII* para N64, título que nunca llegó a desarrollarse. Y para los amantes de las recopilaciones Square publicó en PSX *Final Fantasy Collection* (*FF IV*, *FF V* y *FF VI*), reducido a *Final Fantasy Anthology* (*FF V* y *FF VI*) en EEUU, y un pack de *FF* y *FF II* para SuperFamicom que no salió de Japón. Por último, reseñaremos brevemente la edición International de *FF VII*, un título con cambios respecto a la versión americana (que a su vez, también tenía cambios respecto a la original japonesa) y que incluía un cuarto CD con material inédito.



FINAL FANTASY TACTICS
FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL
DEMO *FF* EN SILICON GRAPHICS

LOS ARTISTAS DE SQUARE

HIRONOBU SAKAGUCHI

CARGO **Productor**

Currículum Todos los *Final Fantasy*.

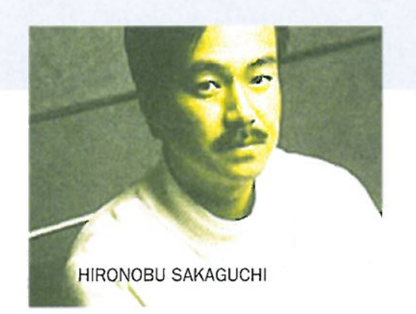
Es el padre creador de la saga. Sin su talento e imaginación, nunca hubiéramos podido disfrutar de estos legendarios RPGs, ni Square lo hubiera podido contar debido al pozo económico que atravesaba por aquel entonces (1987). De esta inquietante situación viene el sombrío nombre 'El Final de la Fantasía', que por suerte nunca llegó (y esperemos que nunca llegue).

NOBUO UEMATSU

CARGO **Compositor**

Currículum Toda la saga (incluido el futuro décimo episodio)

Poco hace falta hablar acerca de las melodías que compone este maestro, las cuales tienen la capacidad de transportarnos a mundos rebosantes de fantasía y leyendas épicas.



HIRONOBU SAKAGUCHI

YOSHITAKA AMANO

Cargo **Ilustrador y diseñador de personajes**

Currículum *Final Fantasy, II, III, IV, V, VI* y *IX*

Excelente dibujante e ilustrador. Su peculiar estilo, algo modernista y basado en personajes de facciones estilizadas y algo pálidas le han llevado plasmar sobre el papel a criaturas que encajan a la perfección con la atmósfera de *FF*. Suyos son los diseños también de la clásica serie *Comando G* y de una adaptación de *Sandman*.

TETSUYA NOMURA

Cargo **Ilustrador 3D y diseñador de personajes**

Currículum *Final Fantasy VII, VIII* y próximamente el *X*

El maestro Nomuro proviene de un antiguo grupo de diseño de Namco (¿os suena un tal *Soul Blade*?). Este artista hizo adoptar un tono mas realista al diseño global de la serie, en detrimento de la magia creada por Amano.

HIROMICHI TANAKA

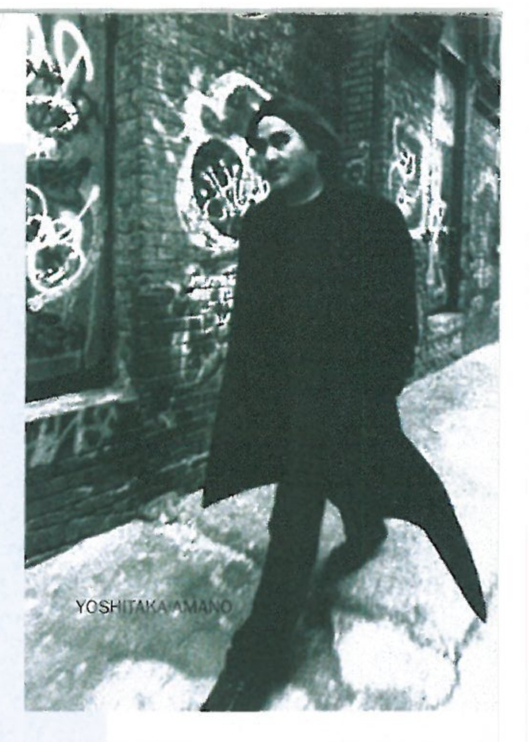
Cargo **Director**

Currículum *Final Fantasy, II* y *III*

YOSHINORI KITASE

Cargo **Director**

Currículum *Final Fantasy IV, V, VI, VII, VIII* y *IX*



YOSHITAKA AMANO



NOBUO UEMATSU

BANDAS SONORAS

FINAL FANTASY I&II

All sounds of Final Fantasy (21/12/88) Canciones del juego extraídas directamente de los canales de sonido de los primeros *FF*.

Symphonic Suite (25/7/89) Versión sinfónica de las melodías del primer *FF*, instrumentalizadas por los hermanos Takayuki y Katsuhisa Hattori.

Pray (25/6/94) Versiones vocales de las canciones mas importantes de *FF*.

Love Will Grow (12/11/95) Versiones vocales de las canciones mas importantes de *FF II*.

Mix (26/11/94) ¡Composiciones de *FF* estilo hip-hop, techno o mariachi!

FINAL FANTASY III

Original Sound Track (15/7/91)

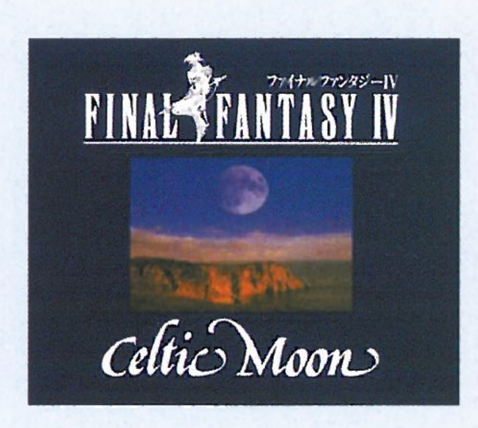
Eternal Legend of the wind (25/3/94) Como *Mix*, pero con las melodías de *FF III*.

FINAL FANTASY IV

Original Sound Track (7/12/92)

Celtic Moon (28/10/91) Composiciones del cuarto episodio al estilo celta y tocado con gaitas.

Piano Collection (1991) Las primeras partituras de un *FF* interpretadas en piano por Shirou Satou.



FINAL FANTASY V

Original Sound Track (7/12/92)

Dear Friends (Marzo/94) Sucesor de *Celtic Moon*.

Piano Collection (Junio/93) Como su antecesor, pero con *FF V* como protagonista.

FINAL FANTASY VI

Original Sound Track (7/12/92)

Grand Finale (25/5/94) Versiones originales a cargo de la Orquesta Filarmónica de Tokio.

Piano Collection (25/6/94) Como los anteriores, pero con nueva solista: Reiko Nomura.

FINAL FANTASY SPECIAL

1987-1994: The best collection Las composiciones más emblemáticas del primer *FF* hasta el sexto episodio a cargo de la Orquesta Filarmónica de Tokio.

FINAL FANTASY VII

Original Sound Track (7/12/97)

FINAL FANTASY VIII

Original Sound Track (2/3/99)

Eyes on me Single (1999) Tema principal con la voz de Faye Wang.

Orchestra (1999) Versiones originales a cargo de la Orquesta Filarmónica de Tokio.

Piano Collection (1999) Melodías interpretadas en piano.

FINAL FANTASY IX

Original Sound Track (30/8/2000)

Melodies of life Single (30/8/2000) Tema principal interpretado por la cantante Emiko Shiratori.

Piano Collection (27/1/2001) Melodias interpretadas en piano.

FINAL FANTASY X

Piano intro midi (28/1/2001) Las melodías de la futura décima parte en piano, pero en formato midi.

Suteki da ne Single (?) Tema principal con la voz de 'Rikki'.

ESPECIAL FINAL FANTASY